# ウィザードリィRPGシナリオの使い方

このセットには、ウィザードリィRPGのルールを使って、マスターがすぐにでもプレイヤーを集めて遊べるようにしたシナリオが３本はいっています。マスター専用のものですから、プレイヤーをしたい人はシナリオの内容を読んではいけません。

マスターはこれらをよく読んで、状況をつかんでおいてから、ゲームを始めるようにしましょう。とはいっても、数値の詳しい部分まで覚えておく必要はありません。それらは、戦闘が起こった場合のデータがほとんどですから、一度戦闘のやりかたに慣れてしまえば、その場その場で対応していけるでしょう。それよりも大事なのは、各迷宮や建物の構造をつかんでおくことと、事件がどこでどう起こるかを頭に入れておくことです。そうすれば、プレイヤーがいろんな行為をしても、あわてずに対応できるでしょう。

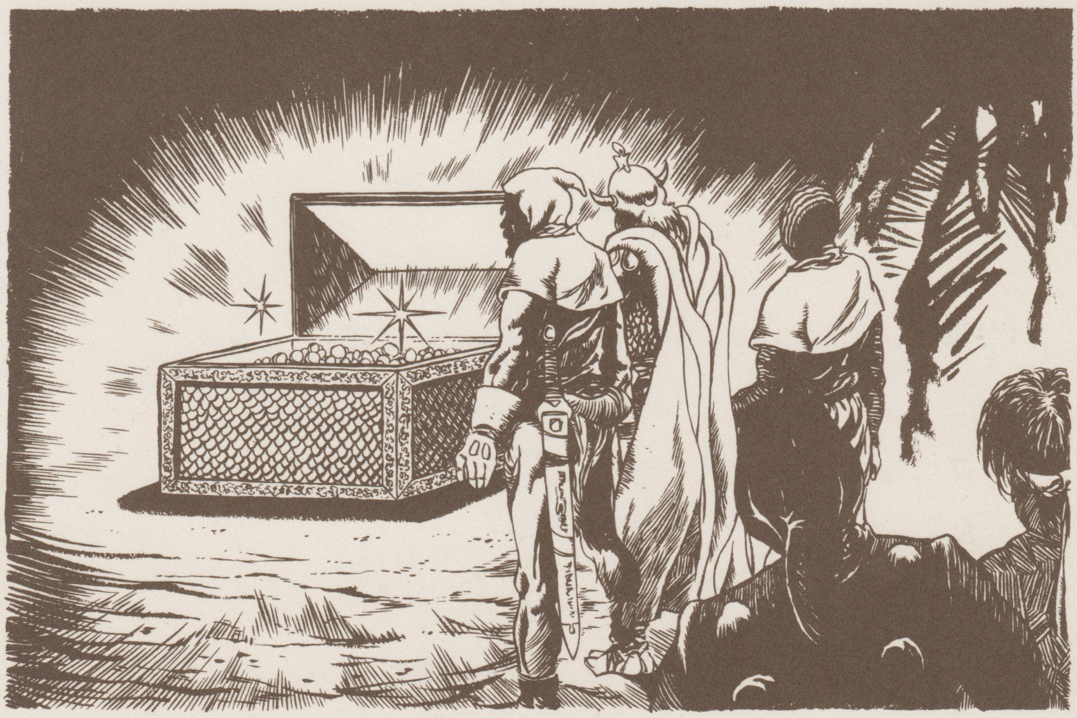
「狂王の試練場」は、コンピュータゲームにもあった地下10階の大迷宮をアレンジしてあります。コンピュータゲームとは形式が異なるので、各階はそう広くはありませんが、それでも１～４階は遊ぶのに各２～３時間、５階以降はそれ以上かかるでしょう。１～４階は、作成したばかりのPCで最初に行なうシナリオとして作られています。各階の間に特に密接なつながりはありません（７・８階を除く）ので、それぞれの階の部分を読んでおきさえすれば、すぐにゲームを始めることができるはずです（もちろん全体に目を通しておいたほうがよい）。「スポンサーはボルタック」「黒き水晶の花嫁」は、ウィザードリィRPGルールの「世界」や「オープンフィールド・アドベンチャー」を使ったシナリオで、こちらは各４～６時間かかります。

コンピュータゲームに慣れた人に注意してほしいのは、これらがコンピュータゲームとは違って、基本的に繰り返しはないということです。各階で出合うモンスターや宝は、あらかじめシナリオで予定されていたものを一度倒したり奪ったりすると、２回目以降は出てきません。もちろん、ランダム・エンカウンターという形で何度も登場する場合もありますが（例：地下３階）、それほど多くはありません。ですから、コンピュータゲームのように同じところを何度もうろつき回って、弱いモンスターを倒してレベルを上げるということは（基本的に）できません。

そうしたことよりも、このゲームは、マスターがどんどん自作シナリオを作って、プレイヤーに経験を積ませるということを前提に作ってあります。自作シナリオといっても、これらの簡単に作れるのは、シナリオを行なったマスターにはおわかりだと思います。迷宮を方眼紙に描き、宝や罠、モンスターなどの仕掛けをルールブック、シナリオを参考に配置し、ちょっとしたストーリーを考えればそれでよいのです（シナリオのランダム・エンカウンター表を流用してもよいでしょう）。シナリオの作りやすさという点では、このゲームは数あるRPGの中でも有数のものと自負しています。

一方、テーブルトークのRPGに慣れた人にも注意してほしいことがあります。さきにも書いたように、このゲームでは、シナリオの作りやすさを優先したために、フレーバー（雰囲気）は少なめに抑えてあります。ストーリーに凝ったり、世界を詳しく作ったり、キャラクター間のやりとりに力をおいたりしたいマスターは、自分でどんどんそうした部分を広げていってください。たとえば、罠にしても、ここでは宝箱についたものが中心になっていますが、もっと迷宮構造と結びついたものがいろいろ考えられるはずです。

また、地下迷宮の中で出てくるNPCやストーリーにしても、ひねればいろいろと考えられるはずです。そうしたフレーバー部分もテーブルトークのRPGでは大切なので、ベテラン・マスターはここに書いてあることだけにとらわれないで、いろいろ試してみてください。

なお、各シナリオにはルールブックにない新しいモンスターも登場します。また、ルールブックのデータに若干の変更がなされている特殊なモンスターもあります。どちらも、シナリオに書かれているデータを優先して用いてください（シナリオにデータが書かれていないモンスターに関してはルールブックを参照してください）。

これらを参考にすることによって、マスターは自分だけの新しいモンスターをいろいろと考えてみてください。